

LAPORAN KARYA PENULISAN TUGAS AKHIR
FILM ANIMASI PENDEK 2D
“BAMBOO”

*(STORYBOARD, ANIMATE, COMPOSITING, EDITING, SOUND
EDITING)*



DISUSUN OLEH:
MUHAMMAD FARHAN NAUFAL
(18710097)

JURUSAN DESAIN GRAFIS
PROGRAM STUDI ANIMASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
2022

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Bamboo
Penulis : Muhammad Farhan Naufal
NIM : 18710097
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: Animasi)
Jurusran : Animasi

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Pengaji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa, tanggal 12 Juli 2022

Disahkan oleh:
Ketua Pengaji,



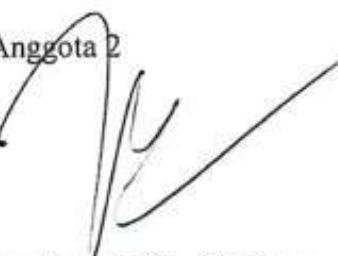
Dr. Tipri Rose Kartika, MM
NIP. 197606112009122002

Anggota 1



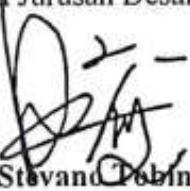
Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom
NIDN/NUP/NIDK: 0903450007

Anggota 2



Herly Nurrahmi, S.Si., M.Kom
NIP. 198602052019032009

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain Grafis



Deddy Stevano Dabing, Dipl.Ing
NIP.198010312014041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : "BAMBOO"
Penulis : Muhammad Farhan Naufal
NIM : 18710097
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: Animasi)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 12 Juli 2022

Pembimbing I:



Ilham Khalid Setiawan ST.

Pembimbing II:



Heri Wijayanto, M.Sn

MENGETAHUI:

Koordinator Program Studi Animasi



Rina Watye, M.Ds.

NIP. 198801172018032015

HALAMAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Farhan Naufal
NIM : 18710097
Program Studi : DESAIN GRAFIS (Konsentrasi Animasi)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021/2022

Menyatakan bahwa karya Tugas Akhir ini, mulai dari cerita, naskah, penentuan latar tempat, dan penokohan karakter, adalah hasil dari penelitian yang telah dilakukan sendiri oleh penulis, dan tim penulis. Apabila penulis memiliki referensi tertentu dalam pembuatan cerita ini, penulis akan menuliskan sumbernya dengan jelas.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya. Penulis siap bertanggung jawab apabila pernyataan yang ditulis diatas dinyatakan tidak benar.

Jakarta, 12 Juli 2022

Yang Membuat Pernyataan



Muhammad Farhan Naufal

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Farhan Naufal
NIM : 18710097
Program Studi : DESAIN GRAFIS (Konsentrasi Animasi)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021/2022

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Nonekslusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul "*Laporan Karya Tugas Akhir Film Animasi Pendek BAMBOO*" berserta pertangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Nonekslusif ini Polimedia Negeri Kreatif berhak menyimpan, mengalihkan/formatkan, mengelolah dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasi tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Jakarta, 12 Juli 2022

Yang menyatakan,



Muhammad Farhan Naufal

Nim: 18710097

FILM PENDEK ANIMASI 3D

“BAMBOO”

(STORYBOARD, ANIMATE, COMPOSITING, EDITING, SOUND EDITING)

Muhammad Farhan Naufal

Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Animasi Politeknik Negeri Media
Kreatif

ABSTRAK

Perasaan dan emosi seperti senang, bahagia, marah dan sedih merupakan hal yang manusiawi dapat dialami oleh siapa saja. Mengangkat dengan tema rasa senang dan sedih menggunakan latar Kos-kosan, pabrik. Film Bamboo ingin memberikan sebuah hiburan dengan pesan yang terkandung tentang pentingnya menjaga lingkungan, tidak menyebabkan limbah di sungai dan keinginan memanfaatkan limbah menjadi barang yang berguna.

“Bamboo” menggunakan animasi 2 dimensi atau 3 dimensi yang tersusun dari sekumpulan objek/gambar yang disusun sesuai alur cerita sehingga menghasilkan gambar yang dapat bergerak dan menggunakan background 3D animasi. Dalam Film animasi “Bamboo” memiliki konsep yang berlatar sebuah dunia hewan. Diatas ini adalah panda, tokoh utama dari “Bamboo”.

Dalam pembuatan film animasi “Bamboo” tim menggunakan software *Adobe After Effect* dan *Software pendukung lainnya*. Berbagai teknis yang penulis kerjakan *Storyboard, Animate, Compositing, Editing* dan *Sound Editing*. Harapan penulis dan tim kedepannya agar karya ini dapat menjadi karya yang dapat mengedukasi juga menginspirasi bagi siapa pun yang melihat nya.

Kata Kunci : Senang, Sedih, Panda.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr. wb.

Alhamdulillahirabbilalamin, Puji dan syukur penulis atas kehadirat Allah SWT yang maha pengasih dan juga maha penyayang karena telah melimpahkan karunianya dan kehendaknya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Karya Tulis Tugas Akhir tentang Film Animasi 3D berjudul “Throne” ini. Dalam Laporan Karya Tulis Tugas Akhir ini penulis menjabarkan segala kegiatan dan aktivitas penulis selama pengerjaan karya Tugas Akhir di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Dalam pengerjaannya, Karya Tulis Tugas Akhir ini telah melibatkan banyak pihak yang sangat membantu serta mendukung penulis. Oleh sebab itu, disini penulis sampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada :

1. Orang tua dan keluarga yang selalu mendoakan dan memberikan bantuan terbaiknya;
2. Deddy Stevano Tobing, Dipl.Ing selaku Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif;
3. Rina Watye, M.Ds selaku Ketua Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Animasi;
4. Para dosen Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta, yang telah dengan tulus dan ikhlas memberikan ilmunya;
5. R.AE Widiargo, S.T.,M.I. Kom. dan Bayu Saputra selaku dosen Animasi 3D yang senantiasa berbagi ilmu dan pengalaman tentang animasi 3D selama perkuliahan;
6. Tim pengerjaan tugas akhir “Bamboo” yang telah bersama dengan penuh perjuangan menyelesaikan tugas akhir ini;
7. Teman-teman Program Studi Animasi yang selalu ada untuk membantu dan menginspirasi dalam berkarya lebih baik lagi.

Penulis menyadari akan kekurangan dalam penulisan Laporan Karya Tulis Tugas Akhir ini yang mungkin tidak disadari dalam penulisannya. Maka dari itu,

saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat berguna demi memperbaiki kekurangan tersebut.

Semoga Laporan Karya Tulis Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Terima kasih.

Wassalamualaikum wr. wb.

Jakarta, 7 Juli 2022



Muhammad Farhan Naufal
NIM: 18710097

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR.....	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIATISME	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penulisan.....	3
F. Manfaat Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Tinjauan Pustaka	6
B. Tinjauan Teoritis	6
1. Animasi	6
a. Definisi Animasi	6
b. 12 Prinsip Animasi.....	8
c. Pengertian Animasi 2D dan 3D	14
d. Tahap-Tahap Perancangan Animasi	15
e. Pengertian After Effect	15
BAB III METODE PELAKSANAAN	
A. Data/Objek Penulisan	16
B. Teknik Pengumpulan Data	16
C. Metode Pengumpulan Data	16

D. Ruang Lingkup.....	17
1. Peran Penulis	17
2. Kategori Karya	17
3. Ide Kreatif.....	18
E. Langkah Kerja	18
1. Pra Produksi	18
2. Produksi.....	24
3. Pasca Produksi.....	27
BAB IV PEMBAHASAN	
A. Pembahasan.....	31
1. Produksi	31
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	33
5.2 Saran	33
DAFTAR PUSTAKA	34
GLOSARIUM.....	36
LAMPIRAN.....	37

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Contoh 12 Prinsip Animasi	8
Gambar 2.2 Contoh <i>Squash and Strech</i>	8
Gambar 2.3 Contoh <i>Anticipation</i>	9
Gambar 2.4 Contoh <i>Staging</i>	9
Gambar 2.5 Contoh <i>Straight ahead action and pose to pose</i>	10
Gambar 2.6 Contoh <i>Follow through and overlapping action</i>	10
Gambar 2.7 Contoh <i>Slow in and slow out</i>	11
Gambar 2.8 Contoh <i>Arc</i>	11
Gambar 2.9 Contoh <i>Secondary Action</i>	12
Gambar 2.10 Contoh <i>Timing</i>	12
Gambar 2.11 Contoh <i>Exaggeration</i>	13
Gambar 2.12 Contoh <i>Solid Drawing</i>	13
Gambar 2.13 Contoh <i>Appeal</i>	14
Gambar 3.1 Konsep <i>Design Ruangan Panda</i>	21
Gambar 3.2 <i>Storyboard</i>	23
Gambar 3.3 Penggabungan <i>Asset</i>	24
Gambar 3.4 Penyesuaian <i>Anchor Point</i> dan <i>Parent</i>	25
Gambar 3.5 <i>Animating</i>	25
Gambar 3.6 <i>Cleaning Up</i>	26
Gambar 3.7 Penyeleksian <i>Audio</i>	27
Gambar 3.8 Memasukan <i>Audio</i>	27
Gambar 3.9 Penyesuaian <i>Audio</i>	28
Gambar 3.10 Menyiapkan <i>Rendering</i> pada <i>After Effect</i>	28
Gambar 3.11 <i>Setting Resolusi Untuk Hasil Rendering</i>	29
Gambar 3.12 Menentukan <i>File Penyimpanan</i>	29
Gambar 3.13 Animasi Hasil <i>Rendering</i>	30